

# Gewerk

Englisch: Department

PRODUKTION

Organisatorische Einheit einer Produktion — Kamera, Licht, Ton, Regie, Kostüm etc.  
Jedes Gewerk hat einen Leiter, der gegenüber dem Producer verantwortlich ist.

Die Gewerk-Struktur ordnet die Verantwortlichkeiten einer Produktion. Voneinander unabhängige, spezialisierte Teams arbeiten gleichzeitig am Set und greifen sich nicht ins Handwerk. Das Kamera-Gewerk kümmert sich um Optik und Bildregie, das Licht-Gewerk um die Beleuchtung, das Ton-Gewerk um Aufnahmetechnik und Monitoring. Jedes Gewerk hat einen Leiter — Head of Department — der mit dem Producer und der Produktionsleitung koordiniert, seine Crew plant, Materialanforderungen anmeldet und am Ende für die Qualität seiner Arbeit verantwortlich ist. Die Zuständigkeiten sind am Set klar abgegrenzt: Ein Gaffer (Licht-Leiter) bestimmt, wo die Scheinwerfer hängen — nicht der Kameramann, auch wenn dieser das anders bevorzugen würde. Der Sound Recordist entscheidet über Mikrofonplatzierung, der Produktionsdesigner über Dekoration, der Kostüm-Leiter über alle tragbaren Stoffe. Diese Grenzziehung ist notwendig, weil sonst Hunderte von Details gleichzeitig verhandelt werden und der Dreh ins Stocken gerät. Wenn ein DoP sich mit dem Gaffer nicht einigen kann, eskaliert die Sache zur UPM oder zum Line Producer — nicht zur Belegschaft hinunter. Die klassischen Gewerke sind: Regie , Bild (Kamera, Optik, Steadicam), Licht , Ton , Set Design , Kostüm , Makeup , Visual Effects , Schnitt , Musik und bei größeren Produktionen noch Spezialbereiche wie Stunt, Pyrotechnik oder Special Effects. Die Gewerk-Struktur ist Arbeitsteilung auf professionellem Niveau, keine Bürokratie. Jeder Leiter verantwortet seine Handwerksmittel, seine Timeline, seine Budgets und letztlich die Integration seiner Abteilung ins Gesamtwerk. Besonderheit bei internationalen oder technisch komplexen Projekten: Hier werden Gewerke sogar in Sub-Gewerke aufgespalten. Bei hochwertiger Dokumentation oder bei Arbeiten mit mehreren Kamerasystemen kann es separate Leiter für Steadicam, Drohne oder Remote-Kameras geben. Der Senior Producer behandelt jedes Gewerk als Expertendomäne, nicht als bloßen Kostenblock. Fehlt dieses Verständnis, entstehen Lücken im Bild, mangelhafte Tonqualität oder Kostüme, die in der nächsten Szene nicht passen. Aktuelles Diskussionen aus der Praxis zeigen, wie kleinteilig Gewerke intern strukturiert sein können: Innerhalb der Requisite (Props Department) unterscheidet man etwa zwischen dem Prop Master, der für alle von Darstellern berührten Gegenstände verantwortlich ist, und dem Prop Maker, der handwerklich Requisiten anfertigt und organisatorisch oft dem Konstruktionsbereich zugeordnet wird. Solche Rollenaufteilungen zeigen, dass auch scheinbar kleine Gewerke eigene Hierarchien und Spezialisierungen ausbilden. Firmen wie ILM verlangen für vergleichbare Positionen inzwischen einschlägige Studienabschlüsse etwa in Industrial Design, was den zunehmenden Professionalisierungsgrad einzelner Unterabteilungen zeigt. Aktuelles Wie ausdifferenziert einzelne Gewerke inzwischen organisiert sind, zeigt sich besonders im Art Department. Neben Production Designer und Art Director existieren dort spezialisierte Rollen wie Visual Consultant, Model Maker, Set Designer oder Buyer, die klar getrennte Zuständigkeiten haben. Der Einstieg erfolgt meist über die Position des Art PA, von der aus sich Karrierewege innerhalb des Gewerks über Jahre hinweg entwickeln. Das bestätigt den Trend zu feingliedrigen Hierarchien innerhalb einzelner Departments, wie sie moderne Produktionen zunehmend etablieren. Aktuelles Wie

ausdifferenziert Gewerke intern organisiert sind, zeigt die Unterscheidung zwischen Set Decorator und Gang Boss innerhalb des Art Departments: Der Set Decorator verantwortet gemeinsam mit dem Production Designer die gestalterische Auswahl und Platzierung von Requisiten und Mobiliar, während der Gang Boss das ausführende Team führt, das Möbel und Objekte tatsächlich transportiert und aufbaut. Diese Trennung von kreativer Leitung und operativer Personalführung findet sich in ähnlicher Form in vielen Gewerken wieder, etwa zwischen Gaffer und Best Boy im Lichtgewerk. Sie zeigt, dass die klassische Struktur aus Gewerkeleiter und Team oft eine weitere Hierarchieebene für die praktische Umsetzung enthält.